



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi karya tulis ini tanpa menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TATA ANGKA
TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN
LOGIKA-MATEMATIKA ANAK KELOMPOK
B TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
AIRTIRIS KAMPAR**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

LIDYA ERVINDA

NIM 11519201051

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H / 2019 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TATA ANGKA
TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN
LOGIKA-MATEMATIKA ANAK KELOMPOK
B TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
AIRTIRIS KAMPAR**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar
sarjana Pendidikan
(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

LIDYA ERVINDA

NIM 11519201051

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H / 2019 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Airtiris Kampar, yang ditulis oleh Lidya Ervinda, NIM.11519201051 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 17 Muharram 1441 H
17 September 2019 M

Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Drs. Zulkin, M.Ed



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Airtiris Kampar*, yang ditulis oleh Lidya Ervinda, NIM.11519201051 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 1 Rabi'ul Awwal 1441 H/30 Oktober 2019. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 1 Rabi'ul Awwal 1441 H
30 Oktober 2019 M

Mengesahkan:
Sidang Munaqasah

Penguji 1

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji III

Drs. H. Arbi Yasin, M.Si

Penguji II

Muspika Hendri, S.Pd.I, MA

Penguji IV

Dr. Hj. Alfiah, M. Ag

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740704 199803 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah aahirabbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya salawat beserta salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini dengan judul : **“Pengaruh Penerapan Permainan Tata Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Maatematika Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Airtiris Kampar”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari orang tua penulis yang penulis sangat cintai Ayahanda Nurhasmi dan Ibunda Eli Daryanis yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini.

Oleh sebab itu, disini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Prof. Dr. Akhmad Mujahiddin, S.Ag., M.Ag., Selaku Rektor UIN SUSKA Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, MA., Selaku Wakil Rektor I, dan Drs. H. Promadi., MA., Ph.D. Selaku Wakil Rektor III, dan beserta semua Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin M.Ag., Selaku Wakil Dekan I, Dr. Dra. Rohani, M.Pd., Selaku Wakil Dekan II dan Dr. Drs. Nursalim, M.Pd. Selaku Wakil Dekan III.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
4. Dra. Hj. Ilmiyati, M.Ag selaku penasehat akademik yang selalu sabar memberi nasehat, dorongan yang tak terhingga bagi penulis
5. Drs. Zulkifli, M.Ed selaku pembimbing pertama yang telah memberikan petunjuk, arahan serta bimbingan kepada peneliti hingga selesainya penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberi ilmu serta pengetahuan kepada peneliti selama menimba ilmu di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Guru-guru dan anak didik TK Aisyiyah Airtirs yang sudah bekerjasama dan sudah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Para sahabatku tersayang Ahmad Ziad S.Pd, Fitri Indriani S.Pd, Maria Ulfa S.Pd, Natasya Putri Aulia, Azella Agustyna, Fildza Agustyna S.Sos, Nurzariana, Keyla Muanis dan teman-teman PIAUD angkatan 2015 yang telah memberikan suport dan dukungan baik secara moril atau material.
9. Para sahabatku di Kos A18 Hartinah, Elmawarny S.Pd, Nike Jeanny Yolanda A.Md, yang sudah membuat senyum ceria hari-hariku.
10. Seluruh teman-teman KKN Desa Tambak, Pardin, Faisal, Rojak, Julhandri, Raudha, Defi, Herwinda, Suci, Desi atas kenangan, kebersamaan dan pengalaman kita selama ini.
11. Seluruh teman-teman PPL TK Al-Fityah , Sumi Kalsum S.Pd, Vivi Pertiwi S.Pd, Riskia Mutmainnah atas kebersamaan dan pengalaman kita selama ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12. Semua pihak yang terlibat dalam membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

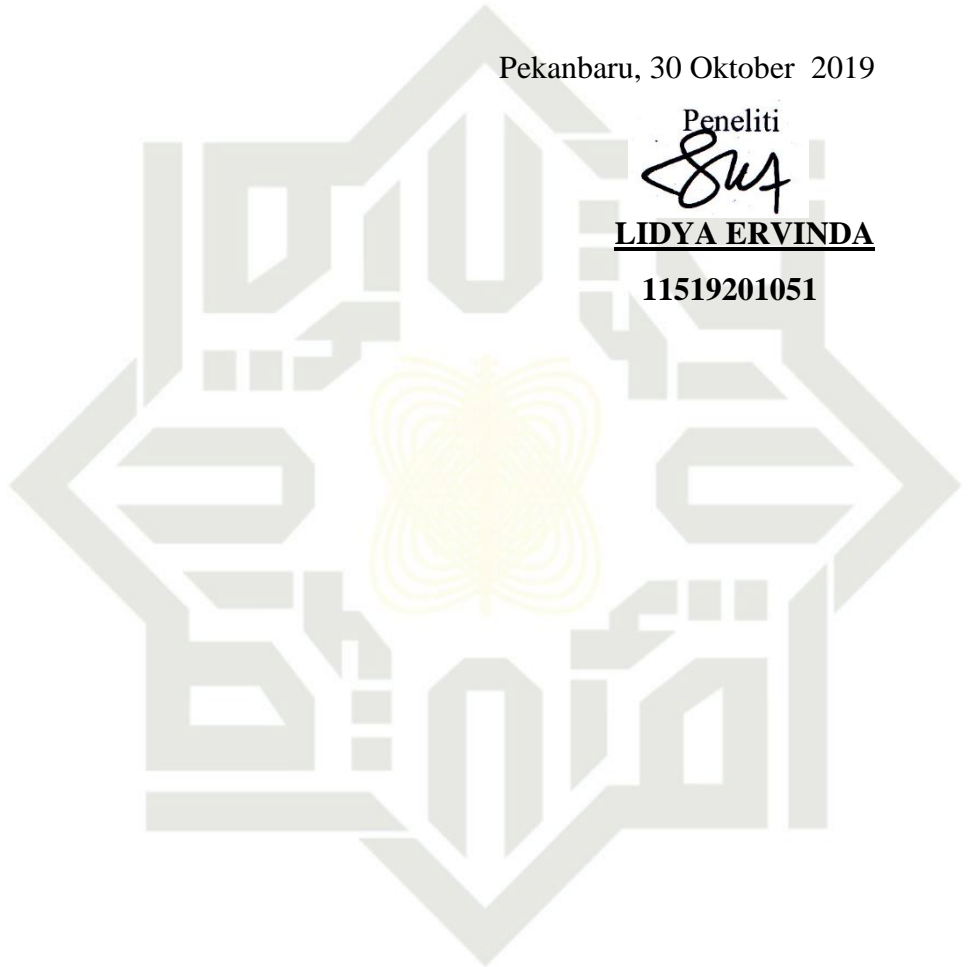
Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Pekanbaru, 30 Oktober 2019

Peneliti

LIDYA ERVINDA

11519201051



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan segenap rasa syukurMu ya Allah

Di bawah naungan limpahan kasih sayang serta ridho Mu dalam merangkai karya ini

Tiada kata terindah yang mampu terucap selain do'a

Tiada amat terbaik yang akan tertunaikan selain bakti kepadamu

Tanpa lelah mendidik ananda dengan penuh kesabaran

Untukmu cahaya hati yang tanpa lelah menerangi jiwa

Teristimewa ayahanda dan ibunda tercinta

Untukmu yang tiap malam tanpa henti mendoakan yang terbaik

Yang tiada henti memberikan dukungan dan motivasi ananda

Doa tulus serta kasih sayang yang selalu engkau berikan

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Lidya Ervinda, (2019): Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Airtiris Kampar

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika pada anak didik belum berkembang dengan optimal sehingga perlu dilakukan penerapan permainan tata angka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika pada anak di TK Aisyiyah Airtiris Kampar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang terdiri dari dua kelas yaitu B1 berjumlah 13 orang anak dan B2 berjumlah 13 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 17*. Hipotesis penelitian adalah kegiatan penggunaan permainan tata angka mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Airtiris Kampar. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisa data pada perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diperoleh $t_{hitung} = 56.268$ dan $Sig.(2-tailed) = 0,000$. Karena $Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan permainan tata angka dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh permainan tata angka sebelum dan sesudah perlakuan. Pengaruh permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika pada anak di TK Aisyiyah sebesar 81,69%

Kata kunci: *Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika, Permainan Tata Angka*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Lidya Ervinda, (2019): The Effect of Implementing *Tata Angka* Game toward the Development of Student Mathematics-Logic Smart at Group B of Aisiyah Kindergarten Airtiris, Kampar

Based on the result of observing in the field, student mathematics-logic smart was not yet optimally developed, so it was needed to do the implementing *Tata Angka* game. This research aimed at knowing the effect of *Tata Angka* game toward student mathematics-logic smart at group B of Aisiyah Kindergarten Airtiris, Kampar. 13 students of B 1 class and 13 students of B 2 class were in a class were the samples. Purposive Sampling was used for taking the samples. The techniques of collecting the data were test, observation, and documentation. The techniques of analyzing the data were preliminary and t-tests that SPSS 17 program was used. The hypothesis of this research was the activity using *Tata Angka* game had an effect toward the development of student mathematics-logic smart at group B of Aisiyah Kindergarten Airtiris, Kampar. It could be known from the data analysis result of the difference between class pretest and posttest in the experimental group, it was obtained that tobserved was 56.268 and Sig. (2-tailed) was 0.000. Because Sig. (2-tailed) 0.000 was lower than 0.05, it could be concluded that there was a significant effect after using *Tata Angka* game in the learning. So, H_0 was rejected and H_a was accepted. It meant that there was an effect of *Tata Angka* game before and after the treatment. The effect of *Tata Angka* game toward the development of student mathematics-logic smart at group B of Aisiyah Kindergarten was 81.69%.

Keywords: *The Development of Mathematics-Logic Smart, Tata Angka Game*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

ليديا إرفندا، (٢٠١٩): تأثير تطبيق لعبة موضع الأرقام في تطور الذكاء الرياضي لدى التلاميذ في مجموعة "ب" بروسة الأطفال عائشية أير تيرس كمبر

بناء على الملاحظة لتطور الذكاء الرياضي لدى التلاميذ في ميدان البحث وجد أن لم يتم تطوره تطورا كاملا فلا بد من تطبيق لعبة موضع الأرقام. وهذا البحث يهدف إلى معرفة تأثير تطبيق لعبة موضع الأرقام في تطور الذكاء الرياضي لدى التلاميذ في مجموعة "ب" بروسة الأطفال عائشية أير تيرس كمبر. وعينات البحث هي تلاميذ مجموعتي "ب" و "ب" وعددهم ١٣ تلميذا في مجموعة "ب" ١ و ١٣ تلميذا في مجموعة "ب" ٢. وحصلت الباحثة على البيانات من خلال تقنية المعاينة الهادفة. وعملية جمع البيانات هي الاختبار والملاحظة والتوثيق. وتقنية تحليلها هي اختبار-t بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ١٧. وفرضية البحث هي نشاط استخدام لعبة موضع الأرقام له أثر في تطور الذكاء الرياضي لدى تلاميذ مجموعة "ب" بروسة الأطفال عائشية أير تيرس كمبر. وعرف ذلك من أن نتيجة تحليل البيانات إذا قورن بين الاختبار القبلي والاختبار البعدي في الفصل التجريبي وجد أن $t_{\text{حساب}} = ٥٦,٢٦٨$ وسيج. (٢ ذيل) $= ٠,٠٠٠$. فلكون سيج. (٢ ذيل) $= ٠,٠٥ > ٠,٠٠٠$. استنتج أن هناك أثرا فعالا بعد استخدام لعبة موضع الأرقام في عملية التعليم. فالفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة وذلك بمعنى أن في هذا البحث يوجد الأثر من لعبة موضع الأرقام في التعليم من قبل تطبيقها وبعدها. وتأثير تطبيق لعبة موضع الأرقام في تطور الذكاء الرياضي لدى التلاميذ في مجموعة "ب" بروسة الأطفال عائشية أير تيرس كمبر ٨١,٦٩٪.

الكلمات الأساسية: تطور الذكاء الرياضي، لعبة موضع الأرقام

مُلخَص

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	5
C. Penegasan Istilah.....	5
D. Permasalahan.....	6
1. Identifikasi Masalah.....	6
2. Batasan Masalah.....	7
3. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. Permainan Tata Angka.....	9
1. Pengertian Permainan.....	9
2. Pengertian Permainan Tata Angka.....	12
B. Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika.....	14
1. Perkembangan Anak.....	14
2. Pengertian Kecerdasan Logika-Matematika.....	16
3. Karakteristik Kecerdasan Logika-Matematika.....	19

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permainan Tata Angka untuk Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak	20
D. Konsep Operasional	21
E. Hipotesis	23
F. Penelitian Relevan.....	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	27
B. Subjek Penelitian	27
C. Desain Penelitian.....	27
D. Populasi dan Sampel	29
E. Data dan Instrumen	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Peneliti	34
B. Hasil Penelitian	37
a. Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak sebelum diberikan Perlakuan (<i>Pretest</i>).....	37
b. Data Penerapan Permainan Tata Angka Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Airtiris Kampar	43
c. Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Airtiris Kampar dalam Pelaksanaan Permainan Tata Angka Sesudah Diberikan Perlakuan atau <i>Treatment (Posttest)</i>	52
C. Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59
D. Analisis Data	62



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak di TK Aisyiyah Airtiris Kampar	69
F. Pembahasan Hasil Penelitian	70

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Desain <i>Matching Pretest-Posttest Control Group Design</i>	29
Tabel IV.1	Daftar Nama Guru TK Aisyiyah Airtiris Kampar	36
Tabel IV.2	Keadaan Anak TK Aisyiyah Airtiris Tahun Pelajaran 2019/2020	36
Tabel IV.3	Keadaan Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Airtiris Kampar.....	37
Tabel IV.4	Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak di TK Aisyiyah Airtiris Kampar <i>Pretest</i> pada Kelas Eksperimen.....	38
Tabel IV.5	Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak di TK Aisyiyah Airtiris Kampar Sebelum diberikan Perlakuan atau <i>Treatment (Pretest)</i> Kelas Eksperimen.....	39
Tabel IV.6	Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak di TK Aisyiyah Kampar <i>Pretest</i> pada Kelas Kontrol.....	41
Tabel IV.7	Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak di TK Aisyiyah Airtiris Sebelum diberikan Perlakuan atau <i>Treatment (Pretest)</i> Kelas Kontrol	42
Tabel IV.8	Pelaksanaan Permainan Tata Angka Pada Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Pertemuan Pertama	45
Tabel IV.9	Pelaksanaan Permainan Tata Angka Pada Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Pertemuan Kedua.....	47
Tabel IV.10	Pelaksanaan Permainan Tata Angka Pada Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Pertemuan Ketiga.....	49

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.11 Rekapitulasi Hasil Data Pertemuan Penerapan Permainan Tata Angka di TK Aisyiyah Airtiris Kampar	51
Tabel IV.12 Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Logika- Matematika Anak di TK Aisyiyah Kampar dalam Penerapan Permainan Tata Angka Sesudah diberi Perlakuan (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen	53
Tabel IV.13 Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak di TK Aisyiyah Kampar dalam Penerapan Permainan Tata Angka Sesudah diberi Perlakuan atau <i>Treatment (posttest)</i> Kelas Eksperimen	54
Tabel IV.14 Gambaran Umum Perkembangan Kecerdasan Logika- Matematika Anak di TK Aisyiyah Kampar dalam Penerapan Permainan Tata Angka Sesudah diberi Perlakuan (<i>Posttest</i>) Kelas Kontrol.....	56
Tabel IV.15 Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak di TK Aisyiyah Kampar dalam Penerapan Permainan Tata Angka Sesudah diberi Perlakuan atau <i>Treatment (posttest)</i> Kelas Kontrol.....	57
Tabel IV.16 Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Logika- Matematika Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Airtiris Kampar Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Tabel IV.17 Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Logika- Matematika Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Airtiris Kampar Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen dan Kelas Eksperimen	60
Tabel IV.18 Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Logika- Matematika Anak Sebelum Diberi Perlakuan dalam	



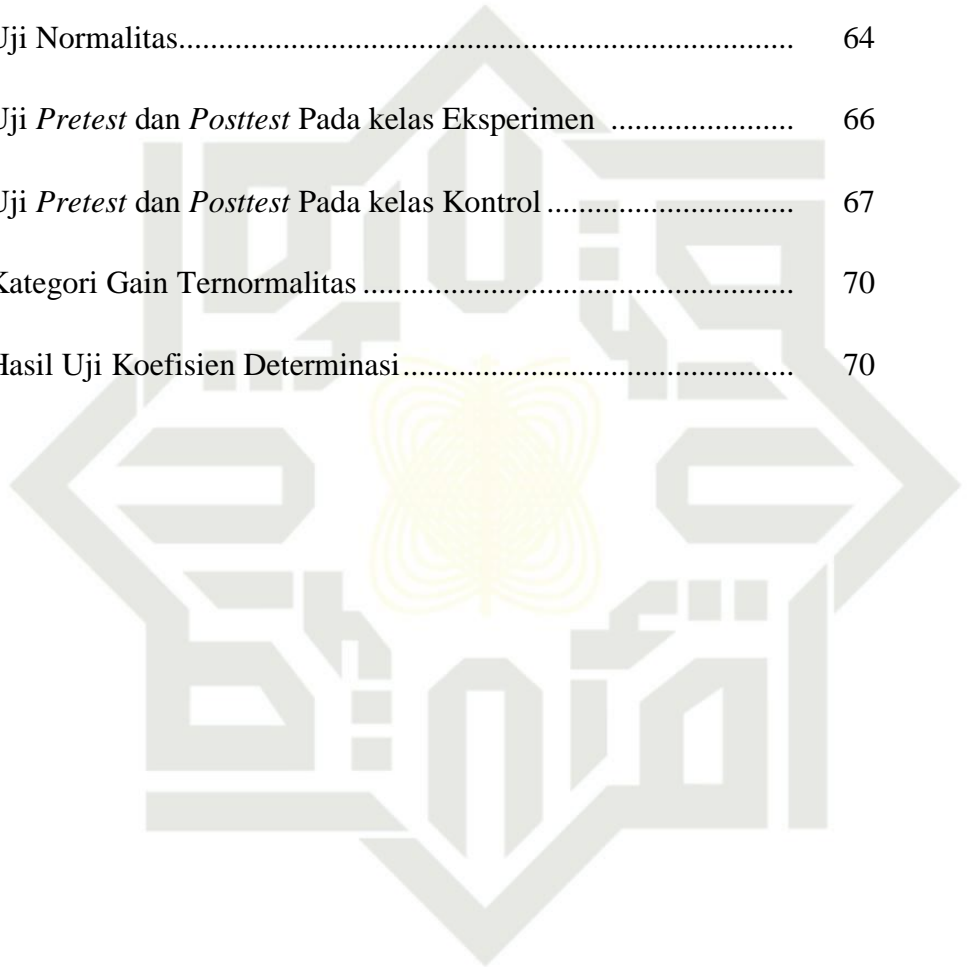
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pelaksanaan Permainan Tata Angk di TK Aisyiyah Airtiris	
Kampar di Kelas Kontrol	61
Tabel IV.19 Uji Linearitas	62
Tabel IV.20 Uji Homogenitas	63
Tabel IV.21 Uji Normalitas.....	64
Tabel IV.22 Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada kelas Eksperimen	66
Tabel IV.23 Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pada kelas Kontrol	67
Tabel IV.24 Kategori Gain Ternormalitas	70
Tabel IV.25 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	70



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1	Diagram perkembangan kecerdasan logika-matematikaan anak di TK Aisyiyah Airtiris Kampar sebelum diberikan perlakuan (<i>pretest</i>) Kelas Ekperimen.....	40
Gambar IV.2	Diagram perkembangan kecerdasan logika-matematikaan anak di TK Aisyiyah Airtiris Kampar sebelum diberikan perlakuan (<i>pretest</i>) Kelas Kontrol	43
Gambar IV.3	Diagram Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen	55
Gambar IV.4	Diagram Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>) Kelas Kontrol	58
Gambar IV.5	Diagram Rekapitulasi Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Sesudah Perlakuan (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
Gambar IV.6	Diagram Perkembangan Logika- Matematika Anak <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
Gambar IV.7	Diagram Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Analisis Data
- Lampiran 2 Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 3 Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 4 Lembar Instrumen Observasi Variabel X
- Lampiran 5 Lembar Instrumen Observasi Variabel Y
- Lampiran 6 Kriteria Penilaian Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika
- Lampiran 7 Lembar Kerja Anak
- Lampiran 8 Tabel Pengolahan Data *Pretest* Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 9 Tabel Pengolahan Data *Posttest* Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk Tuhan yang paling tinggi derajatnya, paling unik, penuh dinamika dalam perkembangannya dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya secara maksimal yang apabila mendapatkan layanan yang sesuai. Manusia semenjak berusia dini telah dibekali dengan berbagai potensi yang perlu dikembangkan agar kelak dapat menjalankan fungsi dan perannya sebagai manusia secara efektif dan produktif dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Eksistensi anak memiliki peranan penting dalam merancang masa depan suatu bangsa.¹

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan perlunya penanganan pendidikan anak usia dini. Hal tersebut dapat dilihat dalam pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa: "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut."²

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan

¹ Zalyana, *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus 2016), h. 3.

² Undang-undang RI No 20 Tahun 2003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.³

Dari segi empiris peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting, karena usia dini sebagai usia emas (*golden age*) anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 100%.⁴

Semua anak pada dasarnya adalah cerdas. Melalui kecerdasan yang dimilikinya setiap anak mampu mengeksplorasi dunianya dan memecahkan masalah yang dihadapainya. Berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak dapat menjadi modal dalam belajar.

Salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak adalah kecerdasan logika-matematika. Kecerdasan logika-matematika adalah kemampuan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika. Anak-anak yang mempunyai kelebihan dalam kecerdasan logika-matematika tertarik memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi coba ralat. Mereka suka menduga-duga sesuatu. Anak-anak yang memiliki kecerdasan ini terus menerus bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang

³ Zulkifli, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015),

⁴ Ilmiyati, *Ilmu Pendidikan Anak*, (Pekanbaru: Adefa Grafika, 2015), h. 12.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

besar tentang peristiwa disekitarnya.⁵ Menurut Gardner kecerdasan logika-matematika bersemayam di otak depan sebelah kiri dan pariental anak. Kecerdasan ini dilambangkan dengan terutama, angka-angka dan lambang matematika lain. Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis, seperti mencari jejak (maze), menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori atau hierarki seperti urutan besar ke kecil, panjang ke pendek, dan mengklasifikasi benda-benda yang memiliki sifat yang sama.⁶

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan.⁷

Salah satu permainan untuk mengembangkan kecerdasan logika-matematika pada anak usia dini adalah dengan cara permainan tata angka. Permainan ini dimanfaatkan untuk merangsang minat anak terhadap angka, sekaligus mendorong anak mengidentifikasi lambang angka 0 hingga 9.⁸

⁵ Rita Kurnia, *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendekia Insani, 2009), h. 117.

⁶ *Ibid*

⁷ *Ibid*

⁸ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Angka adalah suatu lambang tertulis sebagai anggota dari suatu sistem perhitungan dan pengukuran.

TK Aisyiyah Kampar merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan formal yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik pada koordinasi motorik (kasar dan halus), spritual maupun kecerdasan jamak (*multiple intelegences*). Dengan demikian TK Aisyiyah Airtiris Kampar harus menjalankan fungsinya untuk mengembangkan berbagai kecerdasan anak dengan berbagai metode maupun media. Salah satu kecerdasan yang harus dikembangkan yaitu kecerdasan logika-matematika dengan salah satu alternatifnya menggunakan permainan tata angka.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Airtiris Kampar kelompok B bahwa guru telah melaksanakan pengenalan angka kepada anak dengan baik yaitu dengan cara guru mengenalkan dan menjelaskan angka dan bentuk angka dan juga guru memberitugas kepada anak. Sehingga ditemukan adanya permasalahan yaitu adanya sebagian anak yang belum bisa menghitung angka. Hal ini dapat diketahui dari beberapa gejala diantaranya:

- a. Masih ada sebagian anak yang tidak mengetahui angka.
- b. Masih ada sebagian anak yang belum bisa menghitung angka dengan baik.
- c. Kurangnya kemampuan beberapa anak dalam mengutarakan pendapat kepada orang lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang permainan tata angka dan kecerasan logika-matematika, dengan judul **“Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B TK Aisyiyah Airtiris Kampar.”**

B. Alasan Memilih Judul

Alasan peneliti memilih judul di atas adalah :

1. Persoalan-persoalan yang dikaji dalam judul diatas sesuai dengan bidang ilmu yang peneliti pelajari, yaitu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
2. Masalah-masalah yang dikaji dalam judul diatas, peneliti mampu menelitinya.
3. Lokasi peneliti ini ditinjau dari segi waktu, kemampuan dan biaya dapat terjangkau oleh peneliti.
4. Persoalan ini menarik untuk diteliti, karena permainan tata angka diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut.

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul peneliti ini, maka perlu adanya penegasan istilah yang terkait dengan judul peneliti ini adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Permainan tata angka adalah permainan yang merangsang minat anak terhadap angka, sekaligus mendorong anak mengidentifikasi lambang angka 0 hingga 9.⁹
2. Kecerdasan adalah kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam manipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berfikir abstrak.¹⁰
3. Kecerdasan logika-matematika kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.¹¹

D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah peneliti ini adalah:

- a. Pelaksanaan permainan tata angka dikelompok B TK Aisyiyah Airtiris Kampar
- b. Kecerdasan logika-matematika anak kelompok B TK Aisyiyah Airtiris Kampar.
- c. Pengaruh permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak kelompok B TK Aisyiyah Airtiris Kampar

⁹Rita Kurnia, *op.Cit.*, h.121

¹⁰Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), h .9.

¹¹Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kongnitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 6.15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan logika matematika

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang terjadi dalam peneliti, untuk memudahkan penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan pada “Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B TK Aisiyah Airtiris Kampar”

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Permainan Tata Angka berpengaruh Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B TK Aisiyah Airtiris Kampar.

Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui tujuan dari peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan tata angka terhadap perkembangan logika-matematika anak kelompok B TK Aisiyah Airtiris Kampar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam peneliti ini yakni sebagai informasi pengetahuan dalam pendidikan anak dengan permainan tata angka.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya kecerdasan logika-matematika anak dengan permainan yang benar.

2) Bagi Anak

Sebagai pengetahuan tentang kegiatan bermain tata angka yang menggembirakan dan menyenangkan serta mampu mengembangkan kecerdasan logika-matematika.

3) Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pengetahuan tentang pengaruh permainan tata angka terhadap kecerdasan logika-matematika.

4) Bagi Peneliti

Sebagai syarat penyelesaian studi S1 pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Permainan Tata Angka

1. Pegertian Permainan

Menurut Piaget, permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.¹³ Menurutny, struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya, anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara-cara yang berbeda.

Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan dengan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.¹⁴

Menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

¹³ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 138.

¹⁴ Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group 2014), h. 25.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jika tidak, menurut Conny R. Semiawan ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat jika si anak sudah menjadi remaja. Maka tidak berlebihan jika Catron dan Allen mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal.¹⁵ Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan semua aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu.

Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh anak usia dini dalam melakukan interaksi dengan lingkungan untuk membangun pengetahuannya. Bermain adalah salah satu aktifitas spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan penuh imajinatif dan juga menggunakan perasaan, tangan, kaki, dan seluruh anggota tubuh lainnya.¹⁶ Bermain adalah cara belajar anak yang bersifat alami. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, berhitung dan sebagainya.

¹⁵ Rita Kurnia, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendikia Insani, 2011), h. 1.

¹⁶ Zalyana, *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus 2016), h. 95.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mildred Parten menggolongkan kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan social anak kedalam enam bentuk, yaitu:¹⁷

- a. *Unoccupied Play* (tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain) adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak,akan tetapi anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain tersebut melainkan hanya mengamati disekitarnya yang menarik perhatian anak. Dalam kondisi seperti ini, bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, dan lain-lain tanpa tujuan yang jelas.
- b. *Solitary Play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan anak-anak lain sekitarnya.
- c. *Onlooker Play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan mulai menunjukkan minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.
- d. *Parallel Play* (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih dengan jenis permainan yang samadan melakukan kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka.

¹⁷ Rita Kurnia, *Bermain...* Op.Cit., h. 9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. *Assosiative Play* (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya terlibat dalam kerja sama.
- f. *Cooperative Play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan sarana yang dapat melatih keterampilan dan kreativitas anak dengan memberikan kebebasan kepada anak dalam bereksplorasi dan berimajinasi baik secara berkelompok maupun individu.

2. Pengertian Permainan Tata Angka

Permainan ini dimanfaatkan untuk merangsang minat anak terhadap angka, sekaligus mendorong anak mengidentifikasi lambang angka 0 hingga 9.¹⁸ Permainan ini, juga merangsang kinestetik dan interpersonal anak.

Dalam melaksanakan permainan ini kita memerlukan alat dan bahan, yaitu:

- a. Angka cetak dari plastik dan kertas manila, setidaknya-tidaknya 5 buah untuk tiap-tiap angka.
- b. Lima kotak kecil untuk tempat angka.
- c. Tiga kotak agak besar.

¹⁸ Rita Kurnia, *loc. Cit*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Peluit, papan dan lem.

Adapun cara bermainnya yaitu:

- a. Bagi anak menjadi kelompok.
- b. Berikan tiap kelompok, angka-angka yang diacak dan dimasukkan dalam kotak karton. Letakkan di atas meja masing-masing kelompok.
- c. Suruhlah anak mengelompokkan angka yang sama.
- d. Bertanyalah secara lantang “Siapa yang punya angka 1”? (sambil menunjukkan angka 1).
- e. Anak yang membawa angka 1 ke depan, memasukkan angka 1 ke dalam kotak yang besar. Lakukan sampai semua angka masuk ke dalam kotak besar.
- f. Ajak anak ke luar ruangan. Ajak anak membagi diri ke dalam tiga barisan.
- g. Bagi angka menjadi tiga kotak. Letakkan kotak sekitar lima meter dari barisan anak.
- h. Tiup peluit panjang, semua anak siap dalam kelompok.
- i. Tiup peluit dua kali dan berseru “angka nol!”. Anak pertama pada setiap kelompok berlari mengambil angka 0 lalu menempelkannya pada papan.
- j. Bunyikan peluit panjang, anak pertama kembali.
- k. Bunyikan peluit dua kali dan berseru “angka satu!”. Anak kedua di setiap kelompok berlari dan mengambil angka 1 di kotak di depan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

barisannya, lalu menempelkannya disebelah kanan angka 1. Bimbing anak jika belum bisa menempel.

- l. Tiup peluit panjang dan anak kedua kembali ke kelompoknya.
- m. Tiup peluit dua kali dan berseru “angka dua!”. Anak ketiga berlari dan mengambil angka 2 di kotak didepannya lalu menempelkannya di depan.
- n. Lakukan permainan hingga semua anak mendapatkan giliran. Jika sudah memperoleh giliran sementara angka yang tertempel baru 0 sampai 7, anak pertama hingga ketiga maju lagi.
- o. Akhiri permainan dengan menyanyikan lagu tentang angka bersama-sama.

B. Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika

1. Perkembangan Anak

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati”.¹⁹ Pengertian lain dari perkembangan adalah “perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah)”.

¹⁹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 15-16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yang dimaksud dengan sistematis, progresif, dan berkesinambungan itu adalah sebagai berikut :

- a. *Sistematis*, berarti perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling kebergantungan atau saling mempengaruhi antara bagian-bagian organisme (fisik dan psikis) dan merupakan suatu kesatuan yang harmonis. Contoh prinsip ini, seperti kemampuan berjalan anak sering dengan matangnya otot-otot kaki, dan keinginan remaja untuk memperhatikan jenis kelamin lain seiring dengan matangnya organ-organ seksualnya.
- b. *Progresif*, berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat, dan mendalam (meluas) baik secara kuantitatif (fisik) maupun kualitatif (psikis). Contohnya, seperti terjadinya perubahan proporsi dan ukuran fisik anak (dari pendek menjadi tinggi dan dari kecil menjadi besar) dan perubahan pengetahuan dan kemampuan anak dari yang sederhana sampai kepada yang kompleks (mulai dari mengenal abjad atau huruf hijaiyah sampai kemampuan membaca buku, majalah, koran dan Al-Qur'an).
- c. *Berkesinambungan* , berarti perubahan pada bagian atau fungsi organisme itu berlangsung secara beraturan atau berurutan, tidak terjadi secara kebetulan atau loncat-loncat. Contohnya untuk dapat berdiri, seorang anak harus menguasai tahapan perkembangan sebelumnya, yaitu kemampuan duduk dan merangkak. ²⁰

²⁰ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan teori perkembangan anak, diyakini bahwa setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat. Bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul di atas permukaan air. Untuk itulah anak perlu memperkaya lingkungn bermainnya. Itu berarti orang dewasa harus memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi, dan menggali sumber-sumber terunggul yang tersembunyi dalam diri anak.

Berdasarkan tinjauan aspek pedagogis, masa usia dini merupakan masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Diyakini oleh sebagaian besar pakar bahwa masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa yang akan datang.²¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa masa keemasan sepanjang rentang usia 0-6 tahun merupakan waktu yang tepat untuk memberikan stimulus-stimulus dari lingkungan serta merupakan masa yang paling potensial dalam mengembangkan bakat yang dimiliki anak.

2. Pengertian Kecerdasan Logika-Matematika

Kecerdasan matematik adalah kemampuan yang berkenaan dengan rangkaian alasan, mengenal pola-pola dan aturan. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola-pola, kategori-kategori dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk melakukan

²¹Yuliani Nurani Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

percobaan dengan cara yang terkontrol dan teratur . Kecerdasan matematika disebut juga kecerdasan logis dan penalaran, karena merupakan dasar dalam memecahkan masalah dengan memahami prinsip-prinsip yang mendasari sistem kausal atau dapat memanipulasi bilangan, kuantitas dan operasi.

Anak-anak yang memiliki kecerdasan logis- matematis yang tinggi sangat menyukai bermain dengan bilangan dan menghitung, suka untuk diatur, dalam problem solving, mengenal pola-pola menyukai permainan matematika, suka melakukan percobaan dengan cara yang logis, sangat teratur dalam tulis tangan, mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak, suka komputer, suka teka-teki, selalu ingin mengetahui bagaimana sesuatu itu berjalan, terarah dalam melakukan kegiatan yang berdasarkan aturan, tertarik pada pertanyaan logis, suka mengumpulkan dan mengklasifikasi sesuatu, suka menyelesaikan berbagai persoalan yang membutuhkan penyelesaian yang logis, merasa lebih nyaman ketika sesuatu telah diukur, dibuat kategori, dianalisis, atau dihitung dan dijumlahkan, berpikir dengan konsep jelas, abstrak, tanpa kata-kata, dan gambar.

Penguatan dan pengembangan yang terarah terhadap kecerdasan matematika dapat mengarah karier seseorang menjadi guru matematika dapat mengarahkan karier seseorang menjadi guru matematika atau IPA yang memiliki kemampuan yang baik, ilmuwan, insinyur, arsitek,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

programmer komputer, pekerja konstruksi, analisi anggaran, akuntan, perajut.²²

Kecerdasan logis-matematika adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.

Tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika, antara lain mengenal bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, statistik, peluang, pemecahan masalah, logika, *games* strategi dan atau petunjuk grafik.

Cara mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak:

- (1) menyelesaikan puzzle, permainan ular tangga dan lain-lain. Permainan ini membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah dengan menggunakan logika;
- (2) mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri dalam berbagai warna di atas tempat tidur ;
- (3) mengenalkan bilangan melalui sejak berima dan lagu;
- (4) pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakan kancing warna-warni, pengamatan atas berbagai kejadian sehari-hari sehingga anak dapat mencerna dan memahaminya sebagai hubungan sebab akibat; serta
- (5) memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, dapat dengan cara

²² Muhammad Yaumi , *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences* , (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), h. 15-16.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengikutsertakan anak belanja, membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kereta belanjaan, mencermati berat ukuran barang yang kita bel, memilih dan mengelompokkan sayur-mayur mapun buah yang akan dimasak oleh ibu di dapur.²³

3. Karakteristik Kecerdasan Logika-Matematika

Kecerdasan logis-matematika dapat dipahami lebih rinci melalui beberapa karakteristik sebagai berikut.

- a. Senang menyimpan sesuatu dengan rapi dan teratur.
- b. Merasa tertolong dengan semua arahan yang dilakukan secara bertahap.
- c. Ketika menyelesaikan masalah, semuanya dilakukan dengan mudah.
- d. Selalu merasa kecewa atau frustrasi ketika bersama dengan orang yang tidak teratur atau acak-acakan.
- e. Dapat mengkalkulasi secara cepat walaupun hanya di kepala.
- f. Teka-teki yang melibatkan alasan rasional sangat disenangi.
- g. Tidak berhenti mengerjakan latihan sampai semua pertanyaan dapat dijawab.
- h. Bekerja dengan struktur yang teratur dapat membantu meraih sukses.
- i. Jika menggunakan komputer senang bekerja melalui program *spreadsheet* dan *database*.

²³ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 58.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- j. Tidak merasa puas jika sesuatu yang akan dilakukan atau dipelajari tidak memberikan makna dalam kehidupan.²⁴

Berdasarkan hal di atas, anak usai 4-6 tahun yang memiliki kecerdasan logika-matematika dapat diidentifikasi dari beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- a. Dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- b. Dapat memberikan penjelasan secara logis atau rasional.
- c. Sering bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain.
- d. Suka melakukan berbagai eksperimen.
- e. Dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai dengan kategori.
- f. Dapat menyusun benda, peristiwa, dan orang sesuai dengan hirarkinya.
- g. Mudah memahami sebab akibat.²⁵

C Permainan Tata Angka untuk Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak

Anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi.²⁶ Kesulitan sebagian besar kita dalam memahami matematika karena objeknya yang abstrak.

²⁴Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), h. 64.

²⁵Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 4

²⁶Rita Kurnia, *Bermain.... Loc.Cit*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jenning dan Dunne berpendapat bahwa kebanyakan murid mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika bukan hanya karena sifatnya yang abstrak tetapi juga karena pembelajaran matematika yang kurang bermakna. Ini terjadi karena dalam proses belajar-mengajar, jarang mengaitkan materi yang diajarkan dengan skema yang telah dimiliki. Kadang murid juga jarang diberi kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksikan sendiri ide-ide matematika. Freudenthal “matematika harus dikaitkan dengan realita dan matematika merupakan aktivitas manusia”. Artinya bahwa matematika harus dekat dengan anak dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.²⁷

Permainan yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang kecerdasan logika-matematika antara lain: (1) kemampuan berhitung (acak angka, acak benda, menghitung benda), (2) kemampuan estimasi (panjang mana, besar mana, cari yang sama), (3) pengenalan pola dan strategi (maze, permainan sebab-akibat, permainan pola, permainan timbang-ukur).²⁸

Konsep Operasional

Konsep operasional merupakan konsep yang dibuat untuk menjabarkan atau memberikan batasan-batasan terhadap konsep teoritis agar tidak terjadi kesalahpahaman dan untuk memudahkan dalam penelitian. Selain itu, konsep operasional dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada agar lebih mudah untuk dipahami, diukur dan dilaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan. Berdasarkan judul yang

²⁷ Ibid

²⁸ Ibid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diangkat peneliti, pengaruh permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak usia dini di TK Aisyiyah Air Tiris Kampar.

Adapun variabel yang akan dioperasikan yaitu permainan tata angka (variabel X) dan perkembangan kecerdasan logika-matematika (variabel Y).

1. Penerapan permainan Tata Angka (variabel X) digunakan indikator-indikator sebagai berikut:
 - a. Guru mempersiapkan permainan tata angka.
 - b. Guru membentuk kelompok terdiri dari 5 orang anak.
 - c. Guru meletakkan angka yang diacak dalam kotak karton.
 - d. Guru memainkan permainan diluar ruangan.
 - e. Guru meniup peluit panjang dan semua anak bersiap.
 - f. Guru meniup peluit dan berseru “angka satu” maka anak berlari mengambil angka 1 lalu menempelkannya pada papan.
 - g. Guru mengajak anak menyanyikan lagu tentang angka bersama-sama.²⁹
2. Perkembangan kecerdasan logika-matematika (variabel Y) digunakan indikator-indikator sebagai berikut:
 - a. Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.
 - b. Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana.
 - c. Anak dapat bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain.

²⁹Rita Kurnia, *Op.Cit.*, h.133

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Anak dapat melakukan berbagai eksperimen.
- e. Anak dapat menyusun benda, peristiwa, dan orang sesuai dengan kategori.
- f. Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut.
- g. Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti berhitung
- h. Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi

E. Hipotesis

Sehubungan dengan permasalahan penelitian ini yaitu mengenai ada tidaknya pengaruh penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak kelompok B di TK Aisyiyah Air Tiris Kampar yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Ada pengaruh signifikan antara penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak kelompok B di TK Aisyiyah Air Tiris Kampar.

Ho: Tidak ada pengaruh signifikan antara penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak kelompok B di TK Aisyiyah Air Tiris Kampar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian Relevan

Berdasarkan studi pustaka dan tinjauan terhadap karya ilmiah yang ditemukan oleh penulis, ada beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan saudari Desi Kumala Sari pada tahun 2017 dengan judul *Penerapan Permainan Kartu Angka dalam Mengembangkan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung*.³⁰ Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu angka dapat meningkatkan logika matematika anak usai 5-6 tahun.

Adapun persamaan penelitian Desi Kumala Sari dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan logika-matematika anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan yang dilakukan oleh Desi Kumala Sari yaitu permainan kartu angka sedangkan penulis akan menggunakan permainan tata angka.

2. Penelitian yang dilakukan saudari Ruliana Fajriati pada tahun 2019 dengan judul *Pengaruh Permainan Acak Geometri Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B TK Nasyitatun Nisa Teluk Kiambang Kecamatan Tempuling Kabupaten*

³⁰ Desi Kumala Sari, *Penerapan Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Logika Matematika Anak Usia -6 Tahun*, Skripsi, (Bandar Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung:, 2017)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indragiri Hilir.³¹ Adapaun hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan acak geometri dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usai 5-6 tahun.

Adapun persamaan penelitian Ruliana Fajriati dengan penelitian yang neliti yaitu sama-sama mengembangkan kecerdasan logika-matematika anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan yang dilakukan oleh Ruliana Fajriati yaitu permainan acak geometri sedangkan penulis akan menggunakan permainan tata angka.

3. Penelitian yang dilakukan saudari Asri Munafi'atun Putri pada tahun 2016 dengan judul *Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta arun Geometrii*.³² Adapaun hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan harta karun geometri dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usai 5-6 tahun.

Adapun persamaan penelitian Asri Munafi'atun Putri dengan penelitian yang neliti yaitu sama-sama mengembangkan kecerdasan logika-matematika anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan yang dilakukan oleh Asri Munafi'atun Putri yaitu permainan harta karun geometri sedangkan penulis akan menggunakan permainan tata angka.

³¹Ruliana Fajriati, *Pengaruh Permainan Acak Geometri Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B TK Nasyitaton Nisa*, Skripsi, (Pekan Baru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, 2019)

³²Asri Munafi'atun Putri, *Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta Karun Geometri*, Skripsi,(Universitas Muhammadiyah: Surakarta, 2016).

Adapun persamaan peneliti Asri Munafi'atun Putri dengan penelitian yang neliti yaitu sama-sama mengembangkan kecerdasan logika-matematika anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis permainan yang dilakukan oleh Asri Munafi'atun Putri yaitu perminan harta karun geometri sedangkan penulis akan menggunakan permainan tata angka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Tg.Belit Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai bulan September 2019.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak dan guru kelompok B di TK Aisyiyah Airtiris Kampar. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pengaruh permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak kelompok B TK Aisyiyah Airtiris Kampar.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen, untuk membandingkan hasil pengukuran dua variabel-variabel yang berbeda agar dapat menentukan tingkat hubungan variabel-variabel tersebut, yang bertujuan memberikan gambaran secara sistematis tentang keadaan yang berlangsung pada objek penelitian yaitu tentang pengaruh penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak kelompok B. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penerapan permainan tata angka (X), dan variabel terikat adalah perkembangan kecerdasan logika-matematika (Y).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk menentukan pengaruh variabel perlakuan (*independent variabel*) terhadap variabel dampak (*dependent variabel*), dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian *treatment* tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati dan diukur³³.

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *Matching Pretest-Posstets Control Group Design*, yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap baik karena sudah memenuhi persyaratan yaitu kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Eksperimen pada penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. *Matching Pretest-Posstets Control Group Design* dengan satu macam perlakuan. Terdapat dua kelas yang dipilih secara langsung, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan perkembangan kecerdasan logika-matematika melalui penerapan permainan tata angka, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan permainan biasa. Setelah selesai perlakuan kedua kelas diberi *posttest*.

³³ Amat Jaedun, *Metodologi Penelitian Eksperiment*, (Jogjakarta: Puslit Dikdasmen, Lemlit UMY, 2011), h.5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini³⁴.

Tabel III.1

Desain Matching Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan (x)	Posttest
KK	0 ₁	X ₁	0 ₂
KE	0 ₁	X ₂	0 ₂

Keterangan:

KK: Kelompok Kontrol

KE : Kelompok Eksperimen

0₁ : Pretest (untuk kelompok kontrol)

0₁ : Pretest (untuk kelompok eksperimen)

0₂ : Posstest (untuk kelompok kontrol)

0₂ : Posstest (untuk kelompok eksperimen)

X₁ : Perkembangan kecerdasan logika-matematika permainan biasa

X₂ : Perkembangan kecerdasan logika-matematika permainan tata angka

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generasasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁵ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.72

³⁵ *Ibid*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yang artinya teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu³⁶.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B TK Aisyiyah Airtiris Kampar . Adapun yang menjadi sampel yaitu 23 anak, 13 anak kelas eksperimen dan 13 anak kelas kontrol. Kelas yang akan menjadi kelas kontrol adalah kelas B2 dan kelas B1 berperan sebagai kelas eksperimen.

E. Data dan Instrumen

Adapun data yang diperlukan pada penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang dihimpun langsung oleh peneliti. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Untuk bentuk lembar tersebut tersebut telah penulis lampirkan pada halaman lampiran.

Data penelitian ini diolah dengan menggunakan skala yang terdiri dari 4 alternatif jawaban dengan masing-masing jawaban diberi skor. Dimana skor yang penulis gunakan sebagai berikut:³⁷

76%-100%	Tergolong Di Atas Normal (DN)
51%-75%	Tergolong Normal (N)
26%-50%	Tergolong Kurang Normal (KN)
25% kebawah	Tergolong Sangat Kurang Normal (SKN)

³⁶ *Ibid*

³⁷ Martini Jamalis, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h.30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :³⁸

DN : Di Atas Normal

N : Normal

KN : Kurang Normal

SKN : Sangat Kurang Normal

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.³⁹

Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, dilm dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian.⁴⁰

³⁸ Ibid

³⁹ Ibid

⁴⁰ Ibid

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan sekolah, guru, anak, serta sarana dan prasarana di TK Aisyiyah Airtiris Kampar.

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan-matematika anak TK Aisyiyah Airtiris Kampar, maka proses analisis data harus dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu observasi atau pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan serta dokumentasi resmi dan sebagainya.

Analisis data merupakan tindakan untuk mengelolah data menjadi informasi, baik yang di sajikan dalam bentuk angka maupun bentuk narasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam suatu penelitian ilmiah.

Teknik analisis data digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis *uji-t*. Untuk melihat apakah ada pengaruh penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun proses dalam analisis data menggunakan rumus uji-t digunakan untuk menguji signifikan perbedaan mean sebagai berikut

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan

\bar{x}_1 : nilai rata-rata kelas kontrol

\bar{x}_2 : nilai rata-rata kelas eksperimen

s_1^2 : varian sampel kelas kontrol

s_2^2 : varian sampel kelas eksperimen

n_1 : jumlah responden kelas kontrol

n_2 : jumlah responden kelas eksperimen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Airtiris Kampar bahwa data pada perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t maka diperoleh $t_{hitung} = 56.268$ dan $Sig(2-tailed) = 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan penerapan permainan tata angka dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penerapan permainan tata angka sebelum dan sesudah terdapat perkembangan kecerdasan logika-matematika anak. Pengaruh penerapan permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak kelompok B di TK Aisyiyah Airtiris Kampar sebesar 61,5% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan penelitian ini.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian di TK Aisyiyah Airtiris, pengaruh permainan tata angka terhadap perkembangan kecerdasan logika-matematika anak, berikut saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi TK Aisyiyah Airtiris, sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru terkait dengan judul tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), sebagai bahan informasi dan dapat menjadi bahan bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang anak usia dini.
3. Bagi Fakultas, sebagai literatur atau bahan referensi khususnya bagi Mahasiswa/i yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.
4. Bagi peneliti, sebagai syarat dalam menyelesaikan perkuliahan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) dan sebagai persyaratan kelulusan Strata 1 (S1) untuk mendapat gelar S.Pd
5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil peneliti ini bisa dijadikan referensi jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan dengan judul di atas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi 2010 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fadlillah, 2014, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Prenadamedia Group
- Fajriati, Ruliana 2019. *Pengaruh Permainan Acak Geometri Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B TK Nasyitatur Nisa*. Tugas Akhir. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Pekanbaru
- Imiyati, 2015, *Ilmu Pendidikan Anak*, Pekanbaru: Adefa Grafika
- Jamaris, Martini 2017, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Kurnia, Rita 2011, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Cendikia Insani
- Kurnia, Rita 2009, *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Cendikia Insani
- Mutiah, Diana 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Putri, Munai'atun Asri. 2016. *Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Melalui Permainan Harta Karun Geometri*. Tugas akhir Universitas Muhammadiyah. Surakarta
- Sari, Kumala Desi. 2017 *Penerapan Permainan Kartu Angka Dalam Mengembangkan Logika Matematika Anak Usia -6 Tahun*, Tugas Akhir, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Bandar Lampung
- Sugiyono, 2017 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2011, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, Nurani Yuliani 2010, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* Jakarta: Indeks
- Sugiono, Nurani Yuliani 2011, *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Undang-undang RI No 20 Tahun 2003



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

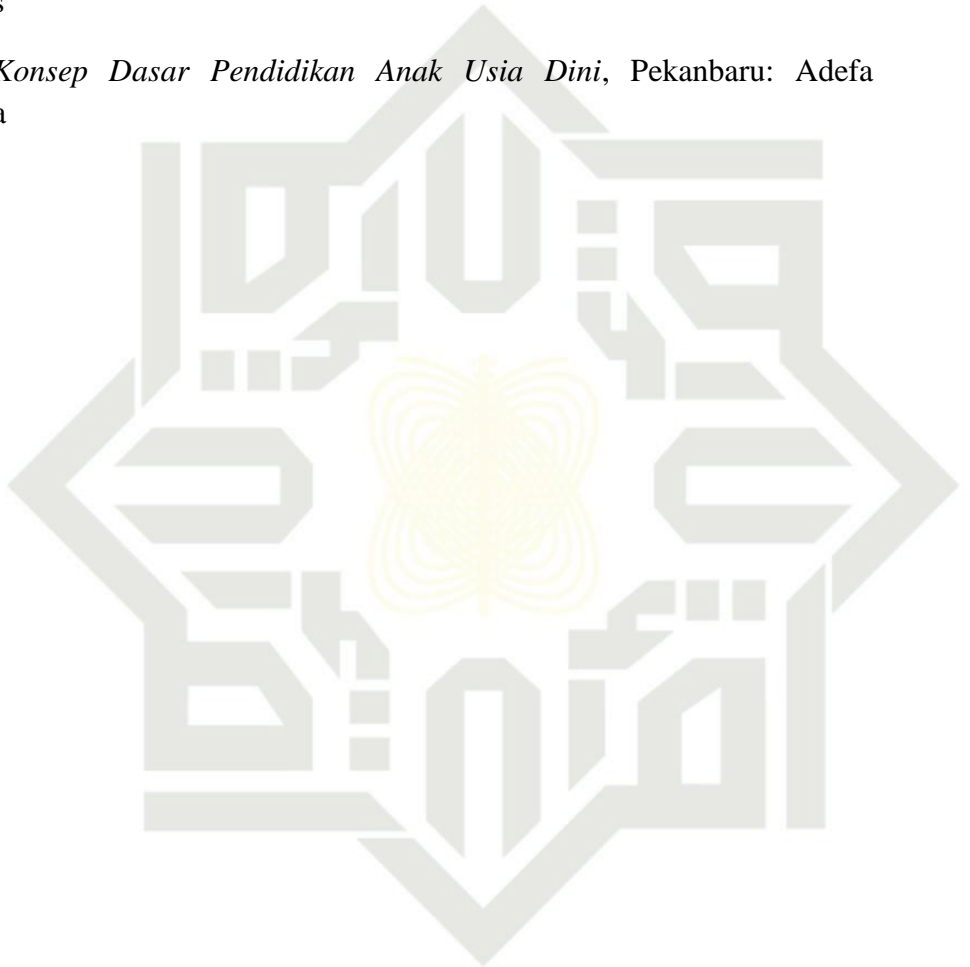
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Yusmi, Muhammad 2012, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Jakarta: Dian Rakyat

Yusuf, Syamsu 2010, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Zalyana, 2016, *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Cahaya Firdaus

Zulkifli, 2015, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Pekanbaru: Adefa Grafika



UIN SUSKA RIAU



Analisis Data Uji Linearitas ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kontrol * eksperimen	Between (Combined) Groups	7.910	6	1.318	1.531	.309
	Linearity	.818	1	.818	.950	.367
	Deviation from Linearity	7.092	5	1.418	1.647	.279
	Within Groups	5.167	6	.861		
	Total	13.077	12			

Uji Homogen

Test Statistics

	Eksperimen	Kontrol
Chi-Square	1.538 ^a	6.385 ^b
df	6	3
Asymp. Sig.	.957	.094

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Eksperimen	Kontrol
N	13	13
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	28.0000
	Std. Deviation	1.91485
Most Extreme Differences	Absolute	.161
	Positive	.095
	Negative	-.161
Kolmogorov-Smirnov Z	.580	1.212
Asymp. Sig. (2-tailed)	.890	.106

Uji Hipotesis

Uji Petest Posstes Eksperimen pada Kelas Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest eksperimen – posstest eksperimen	-17.84615	1.14354	.31716	-18.53719	-17.15512	-56.268	12	.000

Uji Pretest dan Posttest Kontrol pada Kelas Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest kontrol – posstest kontrol	-4.00000	1.41421	.39223	-4.85460	-3.14540	-10.198	12	.000



Lampiran 2

Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	NAMA	Data Pretest Kelas Eksperimen (B1)								X	X Max	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	SUBJEK 1	2	1	1	1	2	1	2	1	11	32	34.375	KN
2	SUBJEK 2	2	1	1	1	2	1	1	1	10	32	31.25	KN
3	SUBJEK 3	2	1	1	1	1	1	2	1	10	32	31.25	KN
4	SUBJEK 4	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
5	SUBJEK 5	2	1	1	1	2	1	2	1	11	32	34.375	KN
6	SUBJEK 6	2	1	1	1	1	1	1	1	9	32	28.125	KN
7	SUBJEK 7	3	2	2	1	2	1	2	1	14	32	43.75	KN
8	SUBJEK 8	2	1	1	1	2	1	2	1	11	32	34.375	KN
9	SUBJEK 9	2	2	2	1	1	1	1	1	11	32	34.375	KN
10	SUBJEK 10	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
11	SUBJEK 11	2	1	1	1	1	1	1	1	9	32	28.125	KN
12	SUBJEK 12	2	1	1	1	1	1	1	1	9	32	28.125	KN
13	SUBJEK 13	1	1	2	1	2	1	2	1	11	32	34.375	KN
Jumlah		24	15	16	13	19	13	19	13				
Skor Ideal		52	52	52	52	52	52	52	52				
%		46.1538	28.8462	30.7692	25	36.5385	25	36.5385	25				
Kriteria		KN	KN	KN	SKN	KN	SKN	KN	SKN				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mendokumentasikan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan, atau untuk keperluan lain.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

NO	NAMA	Data Pretest Kelas Kontrol (B2)								X	X Max	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	SUBJEK 1	2	1	1	1	1	1	1	1	9	32	28,12	KN
2	SUBJEK 2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
3	SUBJEK 3	1	2	1	1	1	1	1	1	9	32	28.12	KN
4	SUBJEK 4	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
5	SUBJEK 5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
6	SUBJEK 6	2	1	1	1	1	2	1	1	10	32	31.25	KN
7	SUBJEK 7	1	1	1	1	1	1	2	1	9	32	28.12	KN
8	SUBJEK 8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
9	SUBJEK 9	1	1	1	1	1	1	1	2	9	32	28.12	KN
10	SUBJEK 10	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
11	SUBJEK 11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	32	25	SKN
12	SUBJEK 12	2	1	1	1	1	1	1	1	9	32	28.12	KN
13	SUBJEK 13	1	1	1	1	1	1	1	1	9	32	28.12	KN
Jumlah		16	14	13	13	13	14	15	14				
Skor Ideal		52	52	52	52	52	52	52	52				
%		30,7692	26,9231	25	25	25	26,9231	28,8462	26,9231				
Kriteria		KN	KN	SKN	SKN	SKN	KN	KN	KN				



Lampiran 3

Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	NAMA	Data Posstest Kelas Eksperimen (B1)								X	X Max	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	SUBJEK 1	4	4	3	3	4	3	4	4	29	32	90.625	DN
2	SUBJEK 2	4	3	3	3	3	3	3	3	25	32	78.125	DN
3	SUBJEK 3	4	3	4	3	4	3	4	4	29	32	90.625	DN
4	SUBJEK 4	3	3	3	3	3	3	3	4	25	32	78.125	DN
5	SUBJEK 5	4	4	4	3	4	3	4	3	29	32	90.625	DN
6	SUBJEK 6	3	3	4	3	3	3	4	4	27	32	84.375	DN
7	SUBJEK 7	4	4	4	4	4	4	3	4	31	32	96.875	DN
8	SUBJEK 8	4	4	3	3	4	4	4	4	30	32	93.75	DN
9	SUBJEK 9	4	3	4	3	4	3	4	3	28	32	87.5	DN
10	SUBJEK 10	4	4	3	3	3	3	3	3	26	32	81.25	DN
11	SUBJEK 11	4	3	4	3	4	3	4	3	28	32	87.5	DN
12	SUBJEK 12	3	3	4	3	4	3	4	3	27	32	84.375	DN
13	SUBJEK 13	4	4	4	3	4	3	4	4	30	32	93.75	DN
Jumlah		49	45	47	40	48	41	48	46				
Skor Ideal		52	52	52	52	52	52	52	52				
%		94.2308	86.5385	90.3846	76.9231	92.3077	78.8462	92.3077	88.4615				
Kriteria		DN	DN	DN	DN	DN	DN	DN	DN				

1. Ditaring mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



1. Ditaring mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

NO	NAMA	Data Posttest Kelas Kontrol (B2)								X	X Max	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	SUBJEK 1	2	2	1	2	1	1	2	2	13	32	40.625	KN
2	SUBJEK 2	2	1	1	1	2	2	3	1	13	32	40.625	KN
3	SUBJEK 3	1	4	3	1	2	1	1	1	14	32	43.75	KN
4	SUBJEK 4	3	1	2	1	1	2	2	1	13	32	40.625	KN
5	SUBJEK 5	1	1	3	1	2	1	3	2	14	32	43.75	KN
6	SUBJEK 6	2	2	1	1	1	1	2	3	13	32	40.625	KN
7	SUBJEK 7	2	1	2	1	2	1	1	1	11	32	34.375	KN
8	SUBJEK 8	1	2	1	1	1	2	3	2	13	32	40.625	KN
9	SUBJEK 9	2	1	1	2	1	3	1	1	12	32	37.5	KN
10	SUBJEK 10	2	1	1	3	1	2	1	2	13	32	40.625	KN
11	SUBJEK 11	2	2	1	1	2	1	1	3	13	32	40.625	KN
12	SUBJEK 12	1	2	1	2	1	1	2	1	11	32	34.375	KN
13	SUBJEK 13	2	1	2	1	2	1	1	1	11	32	34.375	KN
Jumlah		23	21	20	18	19	19	23	21	164	416	512.5	
Skor Ideal		52	52	52	52	52	52	52	52				
%		44.2308	40.3846	38.4615	34.6154	36.5385	36.5385	44.2308	40.3846				
Kriteria		KN	KN	KN	KN	KN	KN	KN	KN				



Lembar Instrumen Observasi Variabel X

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Nama Guru :
 Kelas :

No	Indikator	Pertemuan				Jumlah Skor
		Skala Nilai				
		1	2	3	4	
	Guru mempersiapkan permainan tata angka					
	Guru membentuk kelompok terdiri dari 5 orang anak.					
	Guru meletakkan angka yang diacak dalam kotak karton.					
	Guru memainkan permainan diluar ruangan.					
	Guru meniup peluit panjang dan semua anak bersiap.					
	Guru meniup peluit dan berseru “angka satu” maka anak berlari mengambil angka 1 lalu menempelkannya pada papan					
	Guru mengajak anak menyanyikan lagu tentang angka bersama-sama.					

Observer

Lidya Erwinda



Lembar Instrumen Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

Kriteria Penilaian Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak

No	Indikator	Penilaian			
		SKN	KN	N	DN
1.	Dapat berhitung di luar kepala dengan cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya	Anak belum dapat berhitung di luar kepala dengan cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya	Anak mulai dapat berhitung di luar kepala dengan cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya	Anak dapat berhitung di luar kepala dengan cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya	Anak dengan mudah berhitung di luar kepala dengan cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya
2.	Dapat menjawab penjelasan secara sederhana	Anak belum dapat menjawab penjelasan secara sederhana	Anak mulai dapat menjawab penjelasan secara sederhana	Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana	Anak dengan mudah menjawab penjelasan secara sederhana
3.	Sering bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain	Anak belum bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain	Anak mulai bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain	Anak sering bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain	Anak selalu bertanya, mengapa, bagaimana, dan lain-lain
4.	Melakukan berbagai eksperimen	Anak belum melakukan berbagai eksperimen	Anak mulai melakukan berbagai eksperimen	Anak melakukan berbagai eksperimen	Anak selalu melakukan berbagai eksperimen
5.	Menyusun benda, orang, peristiwa, dan lain-lain sesuai dengan kategori	Anak belum dapat menyusun benda, orang, peristiwa, dan lain-lain sesuai dengan kategori	Anak mulai dapat menyusun benda, orang, peristiwa, dan lain-lain sesuai dengan kategori	Anak dapat menyusun benda, orang, peristiwa, dan lain-lain sesuai dengan kategori	Anak dengan mudah menyusun benda, orang, peristiwa, dan lain-lain sesuai dengan kategori
6.	Mudah memahami sebab akibat dari permainan tata angka	Anak belum memahami sebab akibat dari permainan tata angka	Anak mulai memahami sebab akibat dari permainan tata angka	Anak mudah memahami sebab akibat dari permainan tata angka	Anak sangat mudah memahami sebab akibat dari permainan tata angka
7.	Menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis	Anak tidak menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir	Anak mulai menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir	Anak menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti	Anak sangat menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan penelitian
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengutipkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



seperti berhitung	logis seperti berhitung	logis seperti berhitung	berhitung	logis seperti berhitung
Menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi	Anak tidak menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi	Anak mulai menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi	Anak menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi	Anak sangat menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Lembar Kerja Anak

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

ate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Anak mengurutkan angka dari angka 0-10

0	2	6	8	4	1
5	10	3	7	9	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

1. Diarangi mengutip atau menyalin seluruh karya tulis tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 8

Tabel Pengolahan Data Pretest Eksperimen dan Kontrol

No	x_1	\bar{x}_1	$x_1 - \bar{x}_1$	$(x_1 - \bar{x}_1)^2$	x_2	\bar{x}_2	$x_2 - \bar{x}_2$	$(x_2 - \bar{x}_2)^2$
1	11	10.15385	0.846154	0.715976	9	8.615385	0.384615	0.147929
2	10	10.15385	-0.15385	0.023669	8	8.615385	-0.61538	0.378698
3	10	10.15385	-0.15385	0.023669	9	8.615385	0.384615	0.147929
4	8	10.15385	-2.15385	4.639053	8	8.615385	-0.61538	0.378698
5	11	10.15385	0.846154	0.715976	8	8.615385	-0.61538	0.378698
6	9	10.15385	-1.15385	1.331361	10	8.615385	1.384615	1.91716
7	14	10.15385	3.846154	14.7929	9	8.615385	0.384615	0.147929
8	11	10.15385	0.846154	0.715976	8	8.615385	-0.61538	0.378698
9	11	10.15385	0.846154	0.715976	9	8.615385	0.384615	0.147929
10	8	10.15385	-2.15385	4.639053	8	8.615385	-0.61538	0.378698
11	9	10.15385	-1.15385	1.331361	8	8.615385	-0.61538	0.378698
12	9	10.15385	-1.15385	1.331361	9	8.615385	0.384615	0.147929
13	11	10.15385	0.846154	0.715976	9	8.615385	0.384615	0.147929
								5.076923
	132			31.69231	112			

$$S_1^2 = \frac{(x_1 - \bar{x}_1)^2}{n-1}$$

$$= \frac{31,69}{13-1}$$

$$= 2,640$$

$$S_2^2 = \frac{(x_2 - \bar{x}_2)^2}{n-1}$$

$$= \frac{5,076}{13-1}$$

$$= 0,423$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

$$\begin{array}{r} 10,15 - 8,615 \\ \hline 2,640 \\ 13 \end{array} + \begin{array}{r} 0,423 \\ 13 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 1,535 \\ \hline 5,702 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 1,535 \\ \hline 2,387 \end{array}$$
$$0,643$$

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



Lampiran 9

Tabel Pengolahan Data Posttest Eksperimen dan Kontrol

No	x_1	\bar{x}_1	$x_1 - \bar{x}_1$	$(x_1 - \bar{x}_1)^2$	x_2	\bar{x}_2	$x_2 - \bar{x}_2$	$(x_2 - \bar{x}_2)^2$
1	29	28	1	1	13	12.6154	0.38462	0.14793
2	25	28	-3	9	13	12.6154	0.38462	0.14793
3	29	28	1	1	14	12.6154	1.38462	1.91716
4	25	28	-3	9	13	12.6154	0.38462	0.14793
5	29	28	1	1	14	12.6154	1.38462	1.91716
6	27	28	-1	1	13	12.6154	0.38462	0.14793
7	31	28	3	9	11	12.6154	-1.6154	2.60947
8	30	28	2	4	13	12.6154	0.38462	0.14793
9	28	28	0	0	12	12.6154	-0.6154	0.3787
10	26	28	-2	4	13	12.6154	0.38462	0.14793
11	28	28	0	0	13	12.6154	0.38462	0.14793
12	27	28	-1	1	11	12.6154	-1.6154	2.60947
13	30	28	2	4	11	12.6154	-1.6154	2.60947
	364			44	164			13.0769

$$S_1^2 = \frac{(x_1 - \bar{x}_1)^2}{n-1}$$

$$= \frac{44}{13-1}$$

$$= 3,666$$

$$S_2^2 = \frac{(x_2 - \bar{x}_2)^2}{n-1}$$

$$= \frac{13,07}{13-1}$$

$$= 1,089$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

$$\begin{array}{r} 28 - 12,61 \\ \hline \hline 3,666 + 1,089 \\ \hline 13 \quad 13 \\ \hline \hline 15,39 \\ \hline \hline 0,364 \\ \hline \hline 15,39 \\ \hline 0,603 \\ \hline \hline 25,522 \end{array}$$

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Dokumentasi Penelitian



1. Dila
 2. Diar
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



menca



sim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



tanpa mencantumkan



n Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH AIRTIRIS

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
KID
Materi

Kegiatan main
Alat dan bahan

Karakter

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. menyanyi lagu “rumahku”
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Pemberian LKA (*pretest*)
2. Menyebutkan ruangan – ruangan yang ada di rumah
3. Mewarni gambar rumah

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 7 / 2

Hari/tgl : Selasa/ 27 Agustus 2019

Kelompok/usia : B/ 5-6 tahun

Tema/subtema : Lingkungkanku / Rumahku (ruangan –ruangan)

KID : 1. 2 – 2.3 – 2.4 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.5

- Materi :
- Menjaga kelestarian lingkungan rumah
 - Menyanyi lagu “rumahku”
 - Kebersihan rumah
 - Pengenalan ruangan – ruangan rumah
 - Mewarnai gambar rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

- Alat dan bahan :
- Buku gambar
 - Pensil
 - Krayon

Karakter : Kreatif

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D.PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok pagi
5. Penerapan SOP penutupan

E.RENCANA PENILAIAN

Sikap

- a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menceritakan ruangan – ruangan yang ada di dalam rumah
- b. Dapat menyebutkan guna rumah
- c. Dapat mewarnai rumah dengan bagus
- d. Dapat melengkapi tulisan di bawah gambar
- e. Dapat menceritakan cara menjaga kelestarian rumah

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Airtiris



H. Edriamis, S.PD.Aud

NIP 1970031 1198701 2001

Airtiris, Agustus 2019

Guru Kelompok B

Yuniarti, S.Pd.Aud

NIP 19800623 200801 2016



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH AIRTIRIS

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Kep. 17/2004

Materi

Kegiatan

Alat dan bahan

Karakter

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

B. INTI

1. Penerapan SOP pembukaan

2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah

3. Bercerita tentang bagian rumah

4. Berdiskusi guna rumah

5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

1. Permainan tata angka (*treatment 1*)

2. Menyebutkan bagian-bagian yang ada di rumah

3. Mengambar bentuk geometri

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 7 / 3

Hari/tgl : Rabu/ 28 Agustus 2019

Kelompok/Usia : B/ 5-6 tahun

Tema/subtema : Lingkungkanku / Rumahku (bagian-bagian rumah)

KD : 1. 2 – 2.3 – 2.4 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.5

Materi : - Menjaga kelestarian lingkungan rumah

- Berkreasi dengan berbagai media

- Pengenalan bagian-bagian rumah

- Mengambar bentuk geometri

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan : - Buku gambar

- Kertas

- Pensil , krayon

-Kotak dan angka

Karakter : Mandiri

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

B. INTI

1. Penerapan SOP pembukaan

2. Berdiskusi tentang kelestarian lingkungan rumah

3. Bercerita tentang bagian rumah

4. Berdiskusi guna rumah

5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

1. Permainan tata angka (*treatment 1*)

2. Menyebutkan bagian-bagian yang ada di rumah

3. Mengambar bentuk geometri

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D.PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok pagi
5. Penerapan SOP penutupan

E.RENCANA PENILAIAN

Sikap

- a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menceritakan bagian-bagian yang ada di dalam rumah
- b. Dapat menyebutkan guna rumah
- c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
- d. Dapat membuat bentuk rumah dengan balok
- e. Dapat menggambar bentuk geometri

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Airtiris



H. Edrianis, S.PD.Aud

NIP 1970031 1198701 2001

Airtiris, Agustus 2019

Guru Kelompok B

Yuniarti, S.Pd.Aud

NIP 19800623 200801 2016



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH AIRTIRIS

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Kategori: Pendidikan
Kelas: TK
Materi: Lingkungan rumah

Kegiatan main
Alat dan bahan

Karakter
Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang jalan menuju rumah
3. Berdiskusi tentang meminta izin bila hendak pergi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Mencari jejak menuju rumah di majalah
2. Mewarnai gambar tempat tidur dan menggunting
3. Permainan tata angka (*treatment 2*)

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 7 / 4

Hari/tgl : Kamis/ 29 Agustus 2019

Kelompok/usia : B/ 5-6 tahun

Tema/subtema : Lingkunganku / Rumahku (perkakas rumah)

KD : 1. 2 – 2.3 – 2.4 – 2.9 – 3.6 – 4.6 – 3.9 – 4.9 – 3.15 – 4.5

- : - Menjaga kelestarian lingkungan rumah
- Berkreasi dengan berbagai media
- Mencari jejak menuju rumah
- Pengenalan perkakas rumah

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

- : - Majalah Aisyiyah
- Gambar tempat tidur
- Buku gambar
- Lem, gunting
- Pensil, krayon
- Kotak dan angka

Karakter : Kreatif

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D.PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok pagi
5. Penerapan SOP penutupan

E.RENCANA PENILAIAN

Sikap

- a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menceritakan bagian-bagian yang ada di dalam rumah
- b. Dapat menyebutkan guna rumah
- c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
- d. Dapat membuat bentuk rumah dengan balok
- e. Dapat menggambar bentuk geometri

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Airtiris

Hj. Edrianis, S.PD.Aud

NIP 1970031 1198701 2001

Airtiris, Agustus 2019

Guru Kelompok B

Yuniarti, S.Pd.Aud

NIP 19800623 200801 2016



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH AIRTIRIS

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 7 / 5
 Hari/tgl : Jumat/ 30 Agustus 2019
 Kelompok/usia : B/ 5-6 tahun
 Tema/subtema : Lingkungkanku / Rumahku (Perkakas rumah)
 KD : 1. 2 – 2. 3 – 2. 9 – 3.2 – 4.2 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9.
 Materi :
 - Menjaga kelestarian lingkungan rumah
 - Berkreasi dengan berbagai media
 - Pengenalan perkakas dalam rumah
 Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
 Alat dan bahan :
 - Gambar kursi
 - Korek api
 - Lem
 Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang keamanan dalam rumah
3. Bercerita tentang penataan ruang tamu
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menyusun batang korek api pada gambar kursi
2. Mengelompokkan gambar perkakas rumah
3. Permainan tata angka (*treatment 3*)

C. RECAPLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini

2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok pagi

5. Penerapan SOP penutupan

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap

a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan

b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

a. Dapat menyebutkan perkakas rumah

b. Dapat membuat bentuk kursi dari korek api

c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Airtiris



H. Edrians, S.PD.Aud

NIP 1970031 1198701 2001

Airtiris, Agustus 2019

Guru Kelompok B

Yuniarti, S.Pd.Aud

NIP 19800623 200801 2016

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumbernya.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, atau untuk keperluan lain.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK KANAK AISYIYAH AIRTIRIS

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Semester/Minggu ke/Hari ke : I / 7 / 6
 Hari/tgl : Sabtu/ 31 Agustus 2019
 Kelompok/usia : B/ 5-6 tahun
 Tema/subtema : Lingkungkanku / Rumahku (jenis – jenis rumah)
 KD : 1. 2 – 2. 3 – 2. 9 – 3.2 – 4.2 – 3.7 – 4.7 – 3.9 – 4.9.
 Materi :
 - Menjaga kelestarian lingkungan rumah
 - Berkreasi dengan berbagai media
 - Bersikap sopan pada orang tua
 - Rumah tempat ibadah
 Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
 Alat dan bahan :
 - Gambar rumah ibadah
 - Pensil, krayon
 -Majalah Aisyiyah
 - Kotak dan angka
 Karakter : Kreatif

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi rumah ibadah
3. Berdiskusi tentang sopan dengan orang tua
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Menghubungkan gambar rumah ibadah sesuai agama
2. Mewarnai gambar mesjid
3. Pemberian LKA (*posstest*)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Statistik Milik UIN Suska Riau



C.RECALLING:

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D.PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok pagi
5. Penerapan SOP penutupan

E.RENCANA PENILAIAN

Sikap

- a. Menghargai bahwa rumah adalah karunia Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya

2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. Dapat menyebutkan rumah tempat ibadah
- b. Dapat mewarnai gambar masjid dengan rapi
- c. Dapat menceritakan cara menjaga rumah
- d. Dapat menceritakan tempat ibadah terdekat

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Airtiris

Airtiris, Agustus 2019

Guru Kelompok B

Hj. Edrianis, S.PD.Aud

Yuniarti/S.Pd.Aud

NIP 1970031 1198701 2001

NIP 19800623 200801 2016




Lembar Instrumen Observasi Variabel X

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Nama Guru :
 Kelas :

Indikator	Pertemuan				Jumlah Skor
	Skala Nilai				
	1	2	3	4	
Guru mempersiapkan permainan tata angka					
Guru membentuk kelompok terdiri dari 5 orang anak					
Guru meletakkan angka yang diacak dalam kotak karton.					
Guru memainkan permainan diluar ruangan.					
Guru meniup peluit panjang dan semua anak bersiap.					
Guru meniup peluit dan berseru “angka satu” maka anak berlari mengambil angka 1 lalu menempelkannya pada papan					
Guru mengajak anak menyanyikan lagu tentang angka bersama-sama.					

Observer


 Lidya Erwinda

1. Dianggap sebagai karya tulis ini tanpa pencahraman dan menyebarkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel X

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Nama Guru :
 Kelas :

Indikator	Pertemuan				Jumlah Skor
	Skala Nilai				
	1	2	3	4	
Guru mempersiapkan permainan tata angka					
Guru membentuk kelompok terdiri dari 5 orang anak					
Guru meletakkan angka yang diacak dalam kotak karton.					
Guru memainkan permainan diluar ruangan.					
Guru meniup peluit panjang dan semua anak bersiap.					
Guru meniup peluit dan berseru “angka satu” maka anak berlari mengambil angka 1 lalu menempelkannya pada papan					
Guru mengajak anak menyanyikan lagu tentang angka bersama-sama.					

Observer

Lidya Erwinda

1. Dianggap sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen Observasi Variabel X

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Nama Guru :
 Kelas :

Indikator	Pertemuan				Jumlah Skor
	Skala Nilai				
	1	2	3	4	
Guru mempersiapkan permainan tata angka					
Guru membentuk kelompok terdiri dari 5 orang anak					
Guru meletakkan angka yang diacak dalam kotak karton.					
Guru memainkan permainan diluar ruangan.					
Guru meniup peluit panjang dan semua anak bersiap.					
Guru meniup peluit dan berseru “angka satu” maka anak berlari mengambil angka 1 lalu menempelkannya pada papan					
Guru mengajak anak menyanyikan lagu tentang angka bersama-sama.					

Observer

Lidya Erwinda

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai pengutip sekurang-kurangnya satu karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai pengutip sekurang-kurangnya satu karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai pengutip sekurang-kurangnya satu karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Pretest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Erwinda

1. Dianggap sebagai karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Hasil pengamatan dan analisis yang telah dilakukan oleh observer, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis yang memenuhi syarat sebagai karya tulis ilmiah, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti akan dituangkan dalam bentuk laporan yang akan diserahkan kepada pihak yang bersangkutan.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Hasil pengamatan dan analisis yang telah dilakukan oleh pengamat, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Dianggap sebagai karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Hasil pengamatan dan analisis yang telah dilakukan oleh pengamat, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Hasil pengamatan dan analisis yang telah dilakukan oleh pengamat, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Hasil pengamatan dan analisis yang telah dilakukan oleh pengamat, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dianggap mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Instrumen *Posttest* Observasi Variabel Y

Hari/Tgl :
 Nama Observer :
 Kelas :

Aspek Perkembangan	Penilaian Perkembangan			
	SKN	KN	N	DN
Anak dapat menghitung di luar kepala secara cepat sesuai dengan tingkat perkembangannya.				
Anak dapat menjawab penjelasan secara sederhana				
Anak dapat bertanya mengapa, bagaimana, dan lain-lain				
Anak dapat melakukan berbagai eksperimen				
Anak dapat menyusun benda, peristiwa dan orang sesuai kategori				
Anak dapat memahami sebab akibat dari permainan tata angka tersebut				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti menghitung				
Anak dapat melakukan kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis seperti permainan strategi				

Observer

Lidya Ervinda

1. Hasil pengamatan dan hasil wawancara yang diperoleh dari observasi ini akan digunakan untuk keperluan penelitian.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftar_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/12702/2019
Sifat : Biasa
Temp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi**

Pekanbaru, 22 Agustus 2019

Kepada
Yth. Drs. Zulkifli, M.Ed.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : LIDYA ERVINDA
NIM : 11519201051
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : PENGARUH PERMAINAN TATA ANGKA TERHADAP
PERKEMBANGAN KECERDASAN LOGIKA-MATEMATIKA ANAK
KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH AIRTIRIS
KAMPAR
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara diaturkan terima kasih.

Wassalam

an. Dekan

Wakil Dekan I



Dr. Drs. Anmuddin, M.Ag

19660924 199503 1 002

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing : Skripsi
 - a. Seminar usul Penelitian : Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angin terhadap
 - b. Penulisan Laporan Penelitian : Perkembangan Kecerdasan Logika, matematika Anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Asyiah Ardhya Tampar
2. Nama Pembimbing : Drs. Zulkafli, M. Ed
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19680708200031001
3. Nama Mahasiswa : Lidya Erwinda
4. Nomor Induk Mahasiswa : 11519201051
5. Kegiatan :

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	29. Juli - 2019	Bimbingan Instrumen		
2.	31. Juli - 2019	Acc Instrumen		
3.	02. September - 2019	BAB I.		
4.	06. September - 2019	BAB II		
5.	07. September - 2019	BAB III		
6.	13. September - 2019	BAB IV		
7.	17. September - 2019	Acc mungas		

Pekanbaru, 17 September 2019
Pembimbing,

Drs. Zulkafli, M. Ed
NIP. 19680708200031001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/8414/2019
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 23 Mei 2019

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
TK Aisyiyah Tg. Belit Air Tiris
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

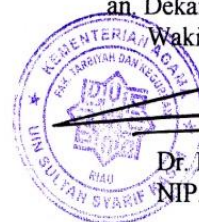
Nama : LIDYA ERVINDA
NIM : 11519201051
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2019
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an, Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Drs. Nursalim, M.Pd
NIP. 19660410 199303 1 005



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



TAMAN KANAK - KANAK
AISYIYAH BUSTANUL ATFHAL (ABA)
 Tanjung Belit Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar

Tanjung Belit Airtiris ,07 Agustus 2019

Nomor : 09/ TK –ABA/VII/2019

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Beriring salam kami mendo'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat dan selalu berada dalam lindungan Allah SWT, dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari amin...

Bersama surat ini kami pihak sekolah TK Aisyiyah Tg. Belit Air Tiris bahwa adanya permohonan izin prariset dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, dengan nama tersebut di bawah ini:

Nama	: Lidya Ervinda
NIM	: 11519201051
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/2019
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Demikianlah surat ini kami sampaikan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum,Wr.Wb.

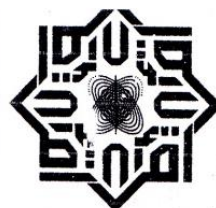
Kepala TK Aisyiyah Bustanul Atfhal
 Tanjung Belit Airtiris



H. EDRIANIS, SPd.AUD
 NIP:19670331 198701 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/12038/2019
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 07 Agustus 2019 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rector Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : LIDYA ERVINDA
NIM : 11519201051
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2019
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Permainan Tata Angka Terhadap Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Air Tiris Kampar
Lokasi Penelitian : TK Aisyiyah Tg. Belit Air Tiris
Waktu Penelitian : 3 Bulan (07 Agustus 2019 s.d 07 November 2019)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan

Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP.19740704 199803 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
Email : dpmpptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISSET/25227
T E N T A N G



182010

PELAKSANAAN KEGIATAN RISSET/PRA RISSET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/12038/2019 Tanggal 7 Agustus 2019**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | LIDYA ERVINDA |
| 2. NIM / KTP | : | 115192010510 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | Pengaruh Permainan Tata Angka Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B TK Aisyiyah Airtiris Kampar. |
| 7. Lokasi Penelitian | : | TK AISYIYAH AIRTIRIS KAMPAR. |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 14 Agustus 2019



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar
Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JALAN TUANKU TAMBUSAI TELP. (0762) 20146

BANGKINANG KOTA

Kode Pos : 2841

REKOMENDASI

Nomor : 070/KKBP/2019/821

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/25227 tanggal 14 Agustus 2019, dengan ini Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | |
|---------------------|---|
| 1. Nama | : LIDYA ERVINDA |
| 2. NIM | : 115192010510 |
| 3. Universitas | : UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 5. Jenjang | : S1 |
| 6. Alamat | : PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : PENGARUH PERMAINAN TATA ANGKA TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN LOGIKA METEMATIKA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH AIRTIRIS KAMPAR |
| 8. Lokasi | : TK AISYIYAH AIRTIRIS KAMPAR |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/prariset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
pada tanggal 15 Agustus 2019

a.n. **KEPALA KANTOR KESBANGPOL KAB. KAMPAR**

Kasi. Kesatuan Bangsa


ONNITA SE
Penata Tk. I
NIP. 19661009 198803 2 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala TK Aisyiyah Air Tiris Kecamatan Kampar
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Lidya Erwinda lahir Duri, Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis pada tanggal 28 November 1997. Penulis merupakan anak kandung dari ayah Nurhasmi dan ibu Eli Daryanis. Penulis adalah anak ke dua dari tiga orang bersaudara. Penulis memulai pendidikan dasarnya di

SDM 038 Tg.Belit Airtiris Kecamatan Kampar. Melanjutkan pendidikan pada MTs Muhammadiyah Tg.Belit Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar, dan melanjutkan pendidikan sekolah MAN Kampar Kecamatan Kampar yang berakhir pada tahun 2015. Setelah tamat sekolah penulis melanjutkan pendidikannya di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang mana penulis tercatat sebagai Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Waktu demi waktu telah terlewati, pada bulan Agustus 2019, penulis melakukan penelitian di TK Aisyiyah Tg.Belit Airtiris dengan judul : **Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah Airtiris Kampar**, dibawah bimbingan Bapak Drs. Zulkifli, M.Ed.

Pada tanggal 30 Oktober 2019, penulis berhasil memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada sidang Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Motto Hidup: Kesempatan bukanlah shal yang kebetulan. Kau harus menciptakannya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.